

NINTENDO DS™

NTR-BKIP-FRA



MODE D'EMPLOI

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.



JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR
SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.



JEU MULTI-CARTES SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR
SANS FIL AVEC UNE CARTE DS POUR CHAQUE
NINTENDO DS.



CE JEU PERMET L'ECHANGE DE DONNEES SANS FIL



Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.



Sommaire

Personnages

6

Commencer à

jouer

8

Commandes

12

Ecrans de jeu

13

Actions

18

Objets

24

Conduire le train

28

Multijoueur

31

Cette histoire remonte au temps où les hommes virent le jour sur cette Terre...

Régi par les dieux, le monde était paisible. Mais cette ère de paix fut brutalement troublée. Le roi démon, incarnation des ténèbres, attaqua. Et le monde fut dévasté. Avidé de pouvoir, le roi démon défia les dieux...

La guerre entre le roi démon et les dieux perdura. Au terme d'une lutte immémoriale, le roi démon fut enfin vaincu. Mais il en coûta aux dieux leur toute-puissance...

Avec leurs forces restantes, ils enfouirent le démon au cœur des ténèbres. Puis ils bâtirent une tour afin de le retenir prisonnier. Enfin, ils posèrent autour de la tour des sceaux recouvrant la Terre...

Vidés de leurs forces et leur mission accomplie, les dieux regagnèrent les cieux. Et c'est à nous que ces terres ont été confiées...

Mais à présent, les sceaux disparaissent et les ténèbres menacent à nouveau cette Terre...

Le temps est enfin venu pour Link de se rendre au château pour y obtenir son diplôme de conducteur. Au cours de la cérémonie, la princesse Zelda lui remet une lettre lui demandant de venir la voir en cachette. Link la retrouve dans ses appartements où elle lui apprend que les voies sacrées qui parcourent le pays sont en train de disparaître ! Elle lui demande alors de l'accompagner à la tour des dieux afin d'en découvrir la cause.

Après s'être faufilés hors du château, nos deux héros se mettent en route pour la tour. Mais en chemin, ils sont attaqués par l'ignoble ministre Kimado, qui expulse l'esprit de Zelda et s'empare de son corps !

Link et Zelda se rendent à la tour, où ils font la connaissance de Bicelle. Celle-ci leur apprend que si les voies sacrées disparaissent, l'âme du roi démon sera libérée. Pire, Kimado et son acolyte comptent utiliser le corps de Zelda comme réceptacle !

Cette histoire raconte les aventures de Link et Zelda dans leur quête pour retrouver le corps de la princesse et empêcher le pays tout entier de sombrer dans les ténèbres !



Personnages

Link

Un apprenti conducteur.
Il doit se rendre au château pour
y recevoir son diplôme des mains
de la princesse Zelda. C'est là que
commence son aventure.



Zelda

La princesse d'Hyrule.
Après que Kimado et Traucmahr
se sont emparés de son corps, son
esprit est resté aux côtés de Link.



Bicelle

La protectrice de la tour des
dieux à laquelle toutes les voies
sacrées sont reliées. Elle confie
la locomotive des dieux à Link
et Zelda.



Kimado

Le ministre d'Hyrule. Il complot
en secret avec Traucmahr dans
le but de libérer le roi démon.



Traucmahr

Issu d'une lignée proche des
dieux, il rêve de posséder une
puissance supérieure à la leur.
Pour parvenir à ses fins, il tente
de libérer le roi démon.



Commencer à jouer

Assurez-vous que votre Nintendo DS™ est éteinte. Insérez la carte DS THE LEGEND OF ZELDA™: SPIRIT TRACKS dans le port carte DS situé à l'arrière de la console et enfoncez-la jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

1 Allumez la console. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche (voir ci-contre). Touchez l'écran tactile une fois que vous avez lu les informations.

2 Si vous utilisez une console Nintendo DSi™, touchez simplement l'icône THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS pour commencer à jouer.

3 Si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite, touchez le panneau THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS pour commencer à jouer. Si votre console a été paramétrée en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire car le jeu se chargera automatiquement. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite pour plus d'informations.

Note: "Nintendo DS" est l'appellation générique utilisée pour désigner à la fois la console Nintendo DS originelle, la Nintendo DS™ Lite et la Nintendo DSi.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de votre console. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre Nintendo DS pour plus d'informations.

Note : dans ce mode d'emploi, les captures d'écran avec une bordure **rose** correspondent à l'écran supérieur, tandis que celles avec une  correspondent à l'écran tactile.





Sélectionner un fichier



Pour commencer une nouvelle partie, touchez un fichier indiquant NOUVELLE PARTIE, puis suivez les instructions données dans la section suivante. Si vous voulez continuer une partie sauvegardée, touchez le fichier contenant vos données pour accéder au **menu du fichier**.



Commencer une nouvelle partie



Après avoir sélectionné NOUVELLE PARTIE, vous devez choisir un nom pour le personnage principal. Utilisez le clavier sur l'écran tactile pour saisir un nom et touchez CONFIRMER lorsque vous avez terminé. Vous devez ensuite déterminer avec quelle main vous tenez le stylet pour terminer le processus de création du fichier et retourner à l'**écran de choix du fichier**. Touchez le fichier créé pour accéder au **menu du fichier**.



Sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder à tout moment en sélectionnant SAUVEGARDE dans la barre de menu, ou en appuyant sur START et en touchant SAUVEGARDER/QUITTER dans le **menu de pause**. Votre progression sera sauvegardée dans le fichier que vous avez sélectionné à l'**écran de choix du fichier**. Lorsque vous reprenez une partie sauvegardée, votre personnage ne se trouvera peut-être pas à l'endroit exact où vous l'aviez laissé. Il se peut que vous recommenciez à l'entrée d'un temple, par exemple.

Note : vous ne pouvez créer que deux fichiers différents. Si les deux sont utilisés, vous devez en effacer un pour commencer une nouvelle partie.



Menu du fichier



Sélectionnez COMMENCER pour accéder à l'**écran de choix du mode de jeu**. Vous pouvez également sélectionner COPIER pour copier les données du fichier sélectionné vers l'autre fichier, ou EFFACER pour effacer les données du fichier sélectionné. Touchez  pour retourner à l'écran précédent.

Notes :

- Les données du **mode Combat** ne peuvent pas être copiées.
- Lorsque vous copiez des données vers un autre fichier, les données de ce fichier sont effacées et ne peuvent pas être récupérées.



Sélectionner un mode de jeu

Sélectionnez QUETE (pages 13 à 30) ou COMBAT (pages 31 à 35) pour commencer à jouer. Sélectionnez CONTACT MODE (page 36) pour échanger des trésors via la communication sans fil DS, ou OPTIONS pour configurer divers paramètres.



Note : le **Contact Mode** ne vous sera utile qu'une fois que vous aurez obtenu des trésors.

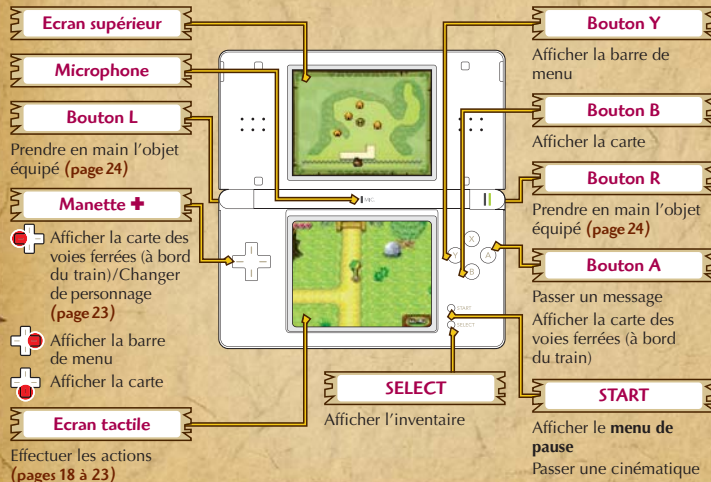


Menu des options

VITESSE DU TEXTE	Choisissez entre LENTE, NORMALE et RAPIDE.
SON	Choisissez parmi quatre configurations sonores.
LATERALITE	Choisissez entre DROITIER et GAUCHER.
TEST MICRO	Une jauge apparaît à l'écran. Soufflez dans le micro en éloignant ou rapprochant la console afin de vous assurer d'être à la bonne distance.

Commandes

Le jeu se joue principalement à l'aide de l'écran tactile et du micro. Les boutons sont utilisés dans les menus et dans certaines situations.



Note : si vous fermez votre console Nintendo DS en cours de jeu, elle passe en **mode veille**, ce qui permet d'économiser l'énergie de la batterie. Il vous suffit de rouvrir la console pour quitter le **mode veille**.

Ecrans de jeu



Ecran principal

Touchez MENU en bas de l'écran tactile pour faire apparaître une barre vous permettant d'accéder à différents sous-menus ou d'utiliser vos objets.



Note : cet écran présente la configuration pour droitier. Si vous configurez le jeu en mode gaucher, certains éléments seront inversés.



Inventaire

Touchez INVENTAIRE dans la barre de menu pour afficher cet écran. Vous pouvez y voir tous vos objets ainsi que les chants que vous avez appris pour la flûte de la Terre (page 26).



Train

Consultez tous les éléments de train que vous avez obtenus. Amenez-les à Gasto pour qu'il redonne un coup de jeune à votre locomotive (page 30) !

Eléments (page 30)



Trésors

Consultez tous les trésors que vous avez obtenus. Amenez votre butin à Linebeck pour l'échanger contre des éléments de train (page 30) !



Tampons

Nico vous remettra un carnet au cours de votre aventure. Appliquez-y les tampons de toutes les zones que vous visitez !



Lettres

Au fur et à mesure de votre progression, certains personnages vous enverront des lettres. Une fois que le postier vous les a remises, vous pouvez les lire ici.





Carte

La carte affiche la zone dans laquelle vous vous trouvez ainsi que votre position actuelle. Elle est le plus souvent affichée sur l'écran supérieur. Pour l'afficher sur l'écran tactile, touchez CARTE dans la barre de menu, ou appuyez sur bas sur la manette **+** ou sur le bouton B. Ceci vous permet de prendre des notes ou de voir les autres étages si vous êtes dans un temple.

ECRIRE/EFFACER

Prenez des notes sur la carte ou effacez-les.

Changer d'étage

Lorsque vous êtes dans un temple, vous pouvez afficher la carte des étages déjà visités.



Icônes de la carte

Voici quelques exemples d'icônes que vous pouvez voir sur la carte :

- Position actuelle
- Maison/Boutique
- Clé
- Escalier
- Environnement modifié
- Spectre (page 22)

Prenez des notes !

Vous obtiendrez de nombreuses informations utiles en cours de jeu, que ce soit via des personnages, des pancartes ou autre. Certaines d'entre elles pourraient se révéler cruciales pour votre quête, alors pensez à prendre des notes sur la carte !



Voies Ferrées

Touchez VOIES dans la barre de menu pour afficher la carte des voies ferrées sur l'écran tactile.

Carte du monde



Contrée explorée

Touchez une partie de la carte pour afficher la carte de la contrée correspondante. Si vous touchez un endroit que vous avez déjà visité, le nom de cet endroit s'affiche.

Contrée inexplorée

Vous pourrez voir la carte de cette contrée lorsque vous aurez trouvé la stèle correspondante.



Carte de la contrée



ECRIRE/EFFACER

Prenez des notes sur la carte ou effacez-les.

Position actuelle

Voies

Au fur et à mesure de votre progression, vous débloquentez de nouvelles voies ferrées.

Gare

Actions

Toutes les actions de base de Link peuvent être effectuées à la pointe du stylet.

Utilisez-les pour vaincre vos ennemis et résoudre les énigmes !



Actions de base

Marcher/Courir/Sauter/Rouler

Touchez l'écran tactile pour que Link se déplace dans la direction indiquée. Si vous touchez un endroit proche de lui, il marchera. Si vous touchez un endroit éloigné, il se mettra à courir.



Link saute automatiquement par-dessus les petits espaces.

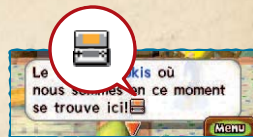


Touchez deux fois rapidement l'écran tactile pour que Link effectue une roulade.

Si vous abusez de la roulade, Link aura la tête qui tourne !

Parler/Examiner

Touchez un personnage pour lui parler. Touchez les pancartes ou d'autres objets pour les examiner. Essayez de toucher tout ce qui vous semble louche !



Si vous voyez  dans un message, regardez l'écran supérieur !

Porter → Lancer

Vous pouvez porter des rochers ou des jarres en les touchant. Pour lancer un objet, il vous suffit de toucher l'endroit où vous voulez l'envoyer. Lorsque vous jetez un objet, il se casse et libère parfois quelque chose d'intéressant !



Touchez l'endroit où vous voulez lancer !



Manier l'épée

Au cours de votre aventure, vous obtiendrez une épée. Vous pouvez l'utiliser pour attaquer les monstres, couper les herbes hautes, briser les jarres et activer divers mécanismes.



Attaque d'estoc

Touchez un ennemi pour l'attaquer automatiquement.



Attaque de taille

Faites glisser le stylet pour donner un coup d'épée dans la direction indiquée.



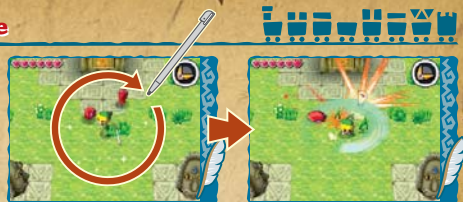
Tracez une ligne perpendiculaire au regard de Link pour effectuer une attaque latérale.

Tracez une ligne qui suit le regard de Link pour effectuer une attaque visée.



Attaque circulaire

Tracez un cercle autour de Link pour effectuer une attaque circulaire. Attention, si vous abusez de cette technique, Link aura la tête qui tourne !



Tracez un large cercle...

... et Link tranchera tout ce qui se trouve autour de lui !



Saisir → Pousser/Tirer

Touchez un bloc pour le saisir. Ensuite, touchez les flèches pour le déplacer dans la direction correspondante. Certains blocs ne peuvent pas être déplacés.



Touchez le bloc...

... puis touchez la flèche dans la direction souhaitée.



Posséder un spectre

Des ennemis invincibles appelés spectres apparaissent dans un certain donjon. Récoltez trois larmes de lumières  pour que leur puissance emplisse votre épée, puis attaquez un spectre par derrière pour le sonner. Un esprit ami peut alors posséder le spectre et en prendre le contrôle !

Une fois possédé, le spectre suit Link automatiquement, mais vous pouvez aussi le diriger librement avec le stylet.

Diriger un spectre

Touchez  et elle passera au jaune. Faites glisser le stylet pour tracer le trajet que vous voulez que le spectre suive. Lorsqu'il est en mouvement, touchez  pour qu'il s'arrête.



Tracez un trajet pour que le spectre le suive.



Tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle, il suit le tracé avec exactitude.



Touchez  pour qu'il s'arrête.

Spectre



Si vous êtes touché par un spectre, vous retournez à l'entrée de l'étage où vous étiez. Restez en dehors de leur champ de vision pour ne pas vous faire repérer !



Changer de personnage

Touchez  ou  pour alterner entre le spectre et Link. Ceci est particulièrement utile s'ils sont séparés et que vous voulez garder un œil sur chacun d'eux !



Touchez  lorsque vous contrôlez Link...



... pour centrer l'action sur le spectre !



Appeler le spectre

Touchez  en bas de l'écran pour appeler le spectre et faire en sorte qu'il vous suive.



Game Over

Lorsque votre jauge d'énergie vitale ([page 13](#)) est entièrement vide, la partie est terminée et deux options vous sont proposées. Touchez CONTINUER pour recommencer à partir de la dernière zone visitée, ou SAUVEGARDER/QUITTER pour sauvegarder votre progression et retourner à l'écran titre.

Note : si vous choisissez SAUVEGARDER/QUITTER et que vous répondez NON à la question VOULEZ-VOUS SAUVEGARDER?, vous pourrez alors reprendre la partie ultérieurement depuis votre dernier point de sauvegarde.

Objets

Il y a deux types d'objets : ceux dont vous devez vous équiper pour les utiliser, et ceux que vous ne pouvez utiliser que dans une zone spécifique. Essayez d'utiliser vos objets de diverses manières dans différentes situations !



Objets à équiper

Touchez un objet dans la barre de menu pour vous en équiper. L'icône correspondante apparaît alors en haut de l'écran. Touchez cette icône pour prendre l'objet en main et suivez les instructions d'utilisation de cet objet. Vous pouvez également prendre en main un objet équipé à l'aide des boutons L et R.



Touchez l'objet dont vous voulez vous équiper.



Touchez à nouveau l'icône pour le ranger.

Touchez l'icône pour le prendre en main.



Hélice des bourrasques



Choisissez une direction et soufflez dans le micro pour que Link envoie une petite tornade devant lui !



Choisissez une direction à l'aide du stylet et soufflez !



La tornade part en ligne droite et sonne le monstre !



Boomerang



Tracez un trajet pour le boomerang sur l'écran tactile et levez le stylet pour le lancer ! Vous pouvez vous en servir pour attaquer vos ennemis, activer des mécanismes et bien plus encore ! Faites attention lorsque vous tracez le trajet car si le boomerang rencontre un obstacle, il reviendra immédiatement vers vous.



Vous ne savez pas quoi faire ?

Vous ne trouvez pas l'objet nécessaire à votre progression ? Vous ne savez pas comment avancer dans l'aventure ? Assurez-vous d'avoir tout exploré autour de vous et d'avoir rassemblé le plus d'informations possible. Parlez aux habitants, lisez les pancartes et les tablettes, essayez toutes sortes de choses !

Flûte de la Terre

Cette mystérieuse flûte de Pan vous sera confiée au cours de l'aventure. Pour en jouer, sélectionnez-la dans la barre de menu. Faites glisser les tubes vers la gauche ou la droite pour choisir une note et soufflez dans le micro pour la jouer.



Tubes

Faites glisser les tubes vers la gauche ou la droite pour changer de note.



Utilisez vos objets !

Certaines énigmes nécessitent l'utilisation d'un objet spécifique. Essayez différentes combinaisons et donnez libre cours à votre imagination, vous serez peut-être surpris du résultat !



Autres objets

Lorsque vous éliminez un ennemi, coupez de l'herbe ou cassez une jarre, vous obtenez parfois un cœur ou un rubis. Vous pouvez également en trouver dans des endroits inattendus, alors ouvrez l'œil !



Cœur



Remonte d'un cœur votre jauge d'énergie vitale (page 13).



Rubis



La monnaie d'Hyrule. La valeur dépend de la taille et de la couleur du rubis.

Vert (1)

Bleu (5)

Rouge (20)



Réceptacle de cœur

Lorsque vous trouvez un réceptacle de cœur, votre jauge d'énergie vitale augmente d'un cœur et se régénère entièrement !



Conduire le train

Votre train vous permet de voyager à travers tout le pays ! Vous pouvez même transporter des passagers et des marchandises ! Au fur et à mesure de votre progression, vous débloquentez de nouvelles voies qui vous donneront accès à de nouvelles destinations !



A bord du train

Position actuelle

La zone violette représente votre champ de vision.

Jauge du train

Elle diminue lorsque vous heurtez un obstacle ou que vous êtes touché par un ennemi. Arrêtez-vous à une gare pour la remplir.

Marchandise

Vous perdez de la marchandise lorsque votre train subit des dégâts. Certaines marchandises peuvent également s'abîmer avec le temps.

Champ de vision

Touchez la zone autour du train pour regarder autour de vous.



ROUTE

Touchez cette icône pour tracer un nouvel itinéraire.

Sifflet

Tirez sur la corde pour donner un coup de sifflet.

Boîte de vitesses

- Grande vitesse
- Vitesse normale
- Frein
- Marche arrière/ Frein d'urgence

MENU

Touchez cette icône pour afficher la barre de menu (page 13). Vos objets ne sont pas affichés lorsque vous êtes à bord du train.

Levier d'aiguillage

Utilisez-le pour changer de direction à une intersection.



Carte des voies ferrées

Cette carte vous permet de tracer l'itinéraire que votre train va suivre. Touchez l'icône en forme de plume et faites-la glisser sur les voies pour définir votre itinéraire. Lorsque vous avez terminé, levez le stylet, puis touchez DEPART! pour vous mettre en route ou ANNULER pour tracer un nouvel itinéraire.



Plume



Ouvrez l'œil !

Restez toujours sur le qui-vive lorsque vous conduisez ! Vous pourriez vous faire attaquer par des monstres ou rencontrer des obstacles sur la voie. Changer de direction ou donner un coup de sifflet peut vous éviter bien des problèmes, mais restez tout de même sur vos gardes !





Linebeck et associés

Dans cette boutique, vous pouvez échanger vos trésors durement gagnés contre des éléments de train ! Sélectionnez un élément pour voir quels trésors sont nécessaires pour l'obtenir. Si vous avez tous les trésors requis, touchez CONFIRMER pour procéder à l'échange. Vous pouvez également choisir de vendre vos trésors pour des rubis.



Maison de Gasto

La maison de Gasto au village Prokis fait également office d'atelier de montage ! Vous pouvez customiser votre train en utilisant les éléments en votre possession. Sélectionnez un élément pour l'afficher sur l'écran supérieur, puis touchez OK ! pour l'ajouter à votre train.

Types d'éléments

-  Locomotive
-  Canon
-  Voiture
-  Wagon



Multijoueur

Affrontez vos amis ou échangez vos trésors via la communication sans fil DS !

Vous pouvez également disputer des combats via le mode téléchargement DS !



Mode Combat

Sélectionnez COMBAT à l'écran de choix du mode de jeu pour affronter jusqu'à trois joueurs simultanément !





Menu du mode Combat

Vous avez le choix entre trois options.



Créer groupe



Créez un groupe en tant qu'hôte via la communication sans fil DS. Lorsque le nombre de participants vous convient, touchez VALIDER. Sélectionnez ensuite une arène, puis touchez C'EST PARTI! pour commencer à jouer.

Note : veuillez lire les instructions **pages 37 à 39** avant d'utiliser la communication sans fil DS.



Rejoindre groupe



Rejoignez un groupe en tant que participant. Si un groupe a été créé à proximité, le nom de l'hôte s'affiche. Touchez-le pour rejoindre la partie. Attendez ensuite que l'hôte valide le nombre de participants et choisisse une arène.



Adversaires

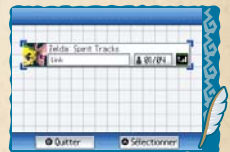


Affichez la liste des joueurs que vous avez affrontés. Touchez un nom pour afficher l'historique de vos combats contre ce joueur.



Jeu une carte

Vous pouvez également affronter jusqu'à trois joueurs ne possédant pas la carte de jeu. Pour cela, l'hôte doit sélectionner CREER GROUPE, tandis que les autres joueurs doivent suivre les instructions sur la communication sans fil DS (jeu une carte) en **page 37**.





Règles du mode Combat

Le but du jeu est de ramasser les gemmes de force éparpillées dans l'arène. Le joueur ayant le plus de gemmes de force à la fin du temps imparti est déclaré vainqueur !



Commandes

Guidez votre personnage dans l'arène et ramassez des gemmes de force. Les commandes sont les mêmes que dans le **mode Quête**, mais vous n'avez pas d'épée.

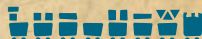


Le J1 est **vert**, le J2 est **rouge**,
le J3 est **bleu** et le J4 est **violet**.



Gemmes de force

Passez sur une gemme de force pour la ramasser. Si vous êtes touché par un spectre ou si vous subissez des dégâts à cause d'un piège, vous êtes sonné et vos gemmes de force sont éparpillées autour de vous.



Gemme de force



Ecran de combat



Gemme de force

Objet

Gemmes de force
ramassées

Temps restant



Joueur

Chaque joueur a une couleur
différente.

Piège

Spectre

La zone jaune représente le
champ de vision du spectre.



Objets

Des boîtes à objets apparaissent de temps en temps dans l'arène. Ramassez-en une pour obtenir un objet attribué aléatoirement. Tous les objets sont activés automatiquement.

Eclair	Un éclair frappe les joueurs se trouvant autour de vous.
Trous	Des trous apparaissent dans l'arène. Les autres joueurs ne peuvent pas les voir.
Gemmes de force (1/3/6)	Des gemmes de force apparaissent autour de vous.
Invincibilité	Les spectres ne peuvent pas vous toucher. Rentrez dans les autres joueurs pour leur faire perdre leurs gemmes de force !



Contact Mode



Ce mode vous permet d'échanger des trésors avec d'autres joueurs via la communication sans fil DS. Veuillez lire les instructions **pages 38 et 39** avant d'utiliser la communication sans fil DS.

1 Sélectionnez CONTACT MODE à l'écran de choix du mode de jeu (**page 11**).

2 Placez le trésor que vous voulez échanger dans une boîte, puis touchez ECHANGER pour activer le **Contact Mode**.



3 Pour quitter le **Contact Mode**, touchez TERMINER. Si l'échange a été effectué, les trésors obtenus s'affichent.

Notes :

- La batterie s'épuise plus vite lorsque vous utilisez le **Contact Mode**.
- Si vous fermez votre console Nintendo DS pendant que le **Contact Mode** est activé, elle ne passera pas en **mode veille** et continuera à chercher des joueurs avec lesquels échanger des trésors.



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.

NOTE : si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite paramétrée en mode automatique, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.

3. Touchez le panneau ou l'icône THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS.
4. Suivez les instructions des page 31 – 33.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.

NOTE : si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite, vérifiez que le démarrage de votre console est paramétré en mode manuel. Pour savoir comment paramétrer le type de démarrage de votre console, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS/DS Lite.

2. Touchez le panneau ou l'icône TELECHARGEMENT DS. L'écran de sélection du jeu s'affiche.
3. Touchez le panneau ZELDA: SPIRIT TRACKS.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 33.



Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Le **menu principal** de la Nintendo DS s'affiche.

NOTE : si vous utilisez une console Nintendo DS/DS Lite paramétrée en mode automatique, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.

3. Touchez le panneau ou l'icône THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS.
4. Suivez les instructions des pages 31 – 33.

Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil DS, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil DS. Elle apparaît sur le **menu principal** de la Nintendo DS ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil DS est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil. **N'UTILISEZ PAS** la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Lorsque vous utilisez une console Nintendo DSi dans un hôpital ou à bord d'un avion, assurez-vous que la fonction de communication sans fil est bien désactivée dans les paramètres de la console. Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil DS, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil DS, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués sur l'illustration, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide. Le témoin d'alimentation de votre Nintendo DS/DS Lite ou le témoin de communication sans fil de votre Nintendo DSi clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.



Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.
- Pour pouvoir utiliser la communication sans fil DS avec une console Nintendo DSi, la fonction de communication sans fil doit être activée dans les paramètres de la console.

Crédits

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

PLANNING

Hiromasa Shikata
Yohei Fujino
Arisa Hosaka

PROGRAMMING LEAD

Shiro Mouri
Masahiro Nitta

CINEMA SCENE PROGRAMMING

Yoshitaka Takeshita

ENEMY PROGRAMMING

Atsushi Yamazaki
Yosuke Sakooka
Toshinori Kawai

OBJECT PROGRAMMING

Shinji Okane

TRAIN PROGRAMMING

Daisuke Hiratsu
Shunsaku Kato

UI SYSTEM PROGRAMMING

Kensuke Muraki

NPC PROGRAMMING

Toshikazu Kiuchi
Eiji Nishikawa

WIRELESS PROGRAMMING

Yukari Suzuki

MAP PROGRAMMING

Tatsuya Takadera

PHANTOM PROGRAMMING

Yasushi Ebisawa

DESIGN LEAD/ PLAYER DESIGN

Koji Takahashi

ENEMY DESIGN

Masahiro Kawanishi
Keisuke Umeda
Takafumi Kiuchi

NPC DESIGN

Akiko Hirono
Satomi Asakawa
Hirohito Shinoda

DESIGN LEAD/ MAP DESIGN

Koji Kitagawa

MAP/OBJECT DESIGN

Takuro Shimizu
Yohei Izumi
Shunichi Shirai
Shinko Takeshita
Hanako Hisada
Yoshihisa Morimoto
Miki Aoki
Yoko Tanaka

MAP UNIT DESIGN

Kong Youngseok
Jun Tanaka
Yosuke Tamori
Jumpei Yamashita
Yuki Kaneko

EFFECT DESIGN

Haruyasu Ito

UI DESIGN

Seita Inoue

DESIGN SUPPORT

Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNING

Hiroyasu Kuwabara
Shigeki Yoshida
Daisuke Nobori
Motoaki Fukuda
Shintaro Kashiwagi
Hirotatsu Ishida
Yugo Sumi
Akihiro Shitara
Nobusada Takahashi
Shinichi Ogata
Takahiro Uchida
Yoshimi Tanaka
Yusuke Hirota
Emiko Saiki

CINEMA SCENE EFFECT

Keiji Inoue
Yasutomo Nishibe

MUSIC

Toru Minegishi
Manaka Tominaga
Asuka Ota
Koji Kondo

SOUND EFFECT/ PROGRAMMING

Junya Osada
Yuki Tsuji
Toru Asakawa

VOICE

Yuuki Kodaira
Akane Omae
Go Shinomiya
Koki Harasawa
Anri Katsu
Rie Takahashi

NOE LOCALISATION MANAGEMENT

Erkan Kasap
Paul Logue
Micky Auer
Matthew Mawer

NOE LOCALISATION PRODUCERS

Pablo Dopico
William Romick

NOE TRANSLATION

Thomas Berthollet
Fabrizio Cattaneo
David Caussèque
Colin Farrell
Miguel A. García Segovia

Flavia Madonia
Zadia Messerli
Sven Pötzl
Miguel Rodríguez Ramos
Andrew Steele
Philipp Zechner

NOE QUALITY ASSURANCE

Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese
NOE Testing Team

NOE MANUAL LOCALISATION

Kathrin Grieser
Peter Swietochowski
Sascha Nickel
Uschi Lipinski
Jan Muhl
Manfred Anton
Jasmina Libonati
Moni Händschke
Verena Lischka
Oleg Sdarskij
Petra Becker
Alfiya Alesheva
Laura Figuerola Gómez
Marion Magat
Pieter Van Nueten

Francesca Abate
Melanie Walter
Jenni Hämäläinen
Wojtek Sitariski
George Kamaroudis
Carsten Harmans

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato
SUPERVISORS
Yoichi Yamada
Toshihiko Nakago
Takashi Tezuka

TECHNICAL SUPPORT

Toru Inage
Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
DEBUG
Ryosuke Yamada
Tomohiro Umeda
Mario Club Co., Ltd.
NOA Product Testing

ILLUSTRATION
Naoya Hasegawa
Yuri Adachi

**ILLUSTRATION-
SUPERVISOR**
Yusuke Nakano

ARTWORK DESIGN
Takashi Hosoi
Yoshitomo Kitamura
Sachiko Nakamichi

PROMOTION
Takeshi Furuta

SPECIAL THANKS
Takumi Kawagoe
Kazuaki Morita
Hiroyuki Kira
Kazuya Matsukawa
Toshihiro Taguchi
Yutaka Hiramuki
Yoshifumi Masaki
Masato Kimura
Satoru Osako

Takahiro Hamaguchi
Yusuke Shizukuishi
Mifune Hayata
Yoshitaka Tanigawa
SRD
DIGITALSCAPE Co., Ltd.
Digital Media Lab., Inc.
Kenproduction Co., LTD.

PRODUCER
Eiji Aonuma

GENERAL PRODUCER
Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

La signalétique PEGI :

Catégories
de la
signalétique :



Descripteurs
de contenu :



Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE
ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.



Nintendo®